

**METODE PERMAINAN SENSORIMOTOR UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI
BELAJAR ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN KATEGORI SEDANG**

***SENSORIMOTOR GAME METHOD TO INCREASE LEARNING CONCENTRATION
CHILDREN INTELLECTUAL DISABILITY WITH MODERATE CATEGORY***

Oleh : indra setyaningsih,
pendidikan luar biasa, fakultas ilmu pendidikan, universitas negeri yogyakarta
setyaindra28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman. Jenis penelitian ini yaitu *Single Subject Research* (SSR). Desain penelitian yang digunakan yaitu desain A-B-A'. Subyek penelitian yaitu seorang siswa hambatan kecerdasan kategori sedang, yakni subyek KWA. Pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis dalam kondisi yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif metode permainan sensorimotor terhadap konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang yaitu adanya peningkatan konsentrasi belajar dari *baseline-1* ke *baseline-2* sebesar 29,56%, pada aspek aktivitas belajar mengalami peningkatan sebesar 17,33%, sedangkan pada rentang perhatian terjadi peningkatan perhatian subjek selama 14 menit setelah diberikan intervensi. Adanya perubahan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode permainan sensorimotor berpengaruh positif untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang.

Kata kunci: *Metode permainan sensorimotor, Konsentrasi belajar, Anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang, Anak tunagrahita kategori sedang*

Abstract

This study aims to determine the effect of sensorimotor game method to improve the children's learning concentration children intellectual disability with moderate category 1st grade in SLB N 1 Sleman. The type of this research is Single Subject Research (SSR). The research design used is design A-B-A'. Subject of the research is a student with intellectual disability moderate category, namely the subject KWA. Data collection using observation and interviews. The data obtained were analyzed using descriptive statistics and analysis in the conditions presented in the form of tables and graphs. The result of the research shows that there is a positive effect of sensorimotor game method on the learning concentration in intellectual disability with moderate category that is the increase of study concentration from baseline-1 to baseline-2 by 29.56%, on learning activity aspects increased by 17.33%, while in the attention span increased the subject's attention for 14 minutes after being given intervention. The existence of these changes can be concluded that the sensorimotor game method has a positive effect to improve the concentration of learning in children with intellectual disability moderate category 1st grade in SLB N 1 Sleman.

Keywords: *Sensorymotor game method, Learning concentration, Children intellectual disability with moderate category.*

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran perlu diperhatikan demi tercapainya pembelajaran yang efisien. Guru perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, bahan ajar, penilaian atau evaluasi, dan metode pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2014: 30) bahwa terdapat empat persoalan pembelajaran, “persoalan pertama yang berhubungan dengan tujuan proses pengajaran, persoalan kedua berbicara tentang materi atau bahan pengajaran, persoalan ketiga perhubungan dengan metode dan alat yang digunakan dalam proses pengajaran, persoalan keempat berkenaan dengan penilaian dalam proses pengajaran”.

Metode pembelajaran sangat berkaitan dengan guru. Guru harus terampil dalam menggunakan dan memilih metode pembelajaran agar siswa mengerti materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seperti yang dikemukakan Syah (2007: 133) bahwa “metode mengajar merupakan cara-cara yang digunakan guru untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan”.

Metode pembelajaran atau metode mengajar merupakan katalisator antara siswa dengan guru, artinya metode pembelajaran sebagai penghubung antara interaksi siswa dengan guru selama proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Sudjana (2007: 7) “fungsi metode adalah untuk membantu pembelajaran peserta didik melalui formulasi pembelajaran. Artinya baik pemilihan metode dan media harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak yang gunanya untuk mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran”. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk pembelajaran ialah metode permainan sensorimotor.

Metode permainan dalam pembelajaran ialah metode mengajar yang memadukan permainan dan materi ajar dalam pembelajaran. Salah satu permainan yang digunakan dalam pembelajaran adalah permainan sensorimotor. Permainan sensorimotor ialah permainan yang menggabungkan antara koordinasi sensoris dan motorik seperti fungsi mata, telinga, dan otot-otot. Alasan peneliti memilih permainan sensorimotor karena permainan sensorimotor

dalam pembelajaran diprediksikan dapat diterapkan dan dapat berpengaruh pada konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang, karena dalam permainan sensorimotor, pandangan anak akan fokus pada media permainan. Melalui permainan sensorimotor, siswa akan merasa senang dalam bermain, siswa tidak menyadari bahwa dalam permainan tersebut sebenarnya mereka mempelajari sesuatu, selain itu dengan adanya permainan sensorimotor, siswa akan cenderung aktif dan perhatiannya terpusat pada permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Baedowi, et al (2015: 307) dalam banyak hal, “metode permainan secara alamiah dapat menumbuhkan rasa ingin belajar yang tadinya perasaan semacam ini tidak hadir dalam diri murid. Lain halnya pada saat murid hanya duduk diam terpaku dan mendengarkan ceramah guru: murid akan lebih memilih mengalihkan perhatiannya pada sesuatu yang lain”.

Metode permainan sensorimotor memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan metode yang lain, anak akan merasa senang dalam pembelajaran. Anak juga akan lebih aktif dan lebih berkreasi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Martika & Subagya (2014: 35) “latihan sensorimotor dapat membuat siswa lebih fokus dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah dan lebih fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru”.

Permainan sensorimotor dapat berupa permainan visual, taktil, vestibular, proprioseptif, auditoris, dan kinestetik (Assjari & Sopariah, 2011: 231). Pada penelitian ini permainan sensorimotor yang digunakan dibatasi pada permainan taktil dan proprioseptif. Alasan peneliti memilih jenis permainan ini karena dalam permainan taktil dan proprioseptif memadukan koordinasi mata dan tangan yang dapat memfokuskan pandangan subjek pada media permainan sehingga dapat berpengaruh pada konsentrasi belajar subjek.

Permasalahan di lapangan menunjukkan metode yang sering digunakan guru ialah metode tanya jawab dan lisan. Pemilihan metode lisan dirasa kurang cocok untuk anak dengan hambatan kecerdasan karena anak dengan hambatan kecerdasan cenderung tidak memperhatikan guru dan cenderung pasif, sejalan dengan pendapat Widayati (2004: 63) yang mengatakan bahwa metode lisan atau

ceramah “membosankan untuk penggunaan yang relatif lama”. Pada saat guru mendampingi siswa lain, anak dengan hambatan kecerdasan hanya diam atau hanya memperhatikan sekeliling ruangan. Penggunaan metode penting bagi pembelajaran, guru menjelaskan sudah memilih metode yang bervariasi dan telah melakukan pembelajaran di luar kelas, namun subjek cenderung berlarian di sekeliling dan tidak memperhatikan pembelajaran. Peneliti menyebut subjek dengan istilah anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang.

Istilah yang digunakan untuk menyebut anak dengan hambatan kecerdasan atau Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (PDBK) ini mengacu pada pendapat Mumpuniarti & Pujaningsih (2016: 18) bahwa “PDBK kategori hambatan kognitif tersebut lebih dikenal dengan istilah retardasi mental, tunagrahita, dan istilah pada akhir ini dengan disabilitas kecerdasan”.

Anak dengan hambatan kecerdasan merupakan anak yang mengalami hambatan pada tiga keterampilan yaitu keterampilan konseptual, sosial, dan adaptif. Penekanan pada keterampilan ini diungkapkan oleh *American Association on Intellectual and Development Disabilities* (2010: 11) “*Intellectual disability is characterized by significant limitations both in intellectual functioning and in adaptive behavior as expressed in conceptual, social, and practical adaptive skills*”. Hambatan tersebut terjadi pada masa perkembangan atau sebelum usia 18 tahun. Anak dengan hambatan kecerdasan juga perlu belajar, seperti mengurus diri, berhitung dan membaca fungsional.

Guru menggunakan metode tanya jawab dan lisan pada pembelajaran mewarnai di kelas, saat pembelajaran berlangsung, subjek tidak memperhatikan penjelasan guru, subjek memiliki konsentrasi yang masih sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dengan tingkah laku subjek. Subjek belum bisa memfokuskan perhatiannya pada media atau objek yang diajarkan. Subjek hanya mewarnai gambar beberapa menit, gambar yang diwarnai belum selesai, namun subjek sudah tidak mau mewarnainya, subjek selalu bicara “sudah bu” ketika dia sudah mulai bosan.

Permasalahan tersebut akan mengganggu proses pembelajaran dan subjek akan mengalami kesulitan dalam belajar.

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks dari diri individu khususnya anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang. Belajar merupakan sebuah proses artinya belajar membutuhkan waktu yang lama dan berkesinambungan. Pentingnya proses belajar bagi anak dengan hambatan kecerdasan sama dengan anak normal yaitu untuk membantu perkembangan fisik, emosi, sosial, dan intelektual agar berkembang secara optimal. Salah satu faktor keberhasilan dari proses belajar ialah daya konsentrasi belajar yang dimiliki anak. Mindari & Supriyo (2015: 66) juga mengungkapkan “apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi ketika sedang belajar maka siswa akan mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas belajar secara menyeluruh”. Anak yang memiliki daya konsentrasi yang tinggi akan mudah menerima dan menyerap materi pelajaran, begitupun sebaliknya. Anak yang memiliki daya konsentrasi yang rendah akan mengalami kesulitan dalam menangkap materi pelajaran. Oleh karena itu perlu diterapkan permainan sensorimotor yang sesuai dengan karakteristik subjek.

Penerapan permainan taktil dan proprioseptif dalam penelitian ini ialah anak melakukan serangkaian kegiatan yang ada dalam permainan *finger painting* atau melukis dengan jari dan menyusun benda berbentuk bundar. Alasan peneliti memilih jenis permainan ini ialah penyesuaian dengan karakteristik subjek yang suka mencoret-coret. Selain itu, peneliti sebelumnya telah melakukan pembelajaran dengan jenis permainan memasukan biji-bijian pada mangkok, namun subjek cenderung melempar biji-bijian di sekitar ruangan. Diharapkan metode permainan sensorimotor memiliki pengaruh yang positif untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang. Anak diharapkan mampu fokus dan berkonsentrasi dengan adanya serangkaian kegiatan dalam permainan ini, sehingga subjek tidak kesulitan mengikuti pembelajaran yang lain. Oleh karena itu, penelitian dengan judul “Metode Permainan Sensorimotor untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang Kelas I di SLB N 1 Sleman” penting untuk dilakukan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen dengan subyek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Arifin (2011: 75) menjelaskan bahwa penelitian dengan subjek tunggal merupakan suatu eksperimen di mana subjek atau partisipasinya bersifat tunggal, bisa satu orang, dua orang, atau lebih. Hasil eksperimen disajikan dan dianalisis berdasarkan subjek secara individual. Penelitian ini melihat hubungan fungsional antara perlakuan dari tingkah laku yang dimunculkan melalui penggunaan metode permainan sensorimotor terhadap konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain A – B – A' yang terdiri dari fase *baseline* 1, intervensi dan *baseline* 2. Berikut penjelasan mengenai desain A, B, A':

A1 (*baseline* 1), dalam penelitian ini *baseline* merupakan suatu kondisi awal konsentrasi belajar subjek sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Pengukuran dilakukan sebanyak 3 kali.

B (intervensi), dalam penelitian ini intervensi merupakan suatu gambaran mengenai konsentrasi belajar yang dimiliki anak selama diberikan intervensi atau perlakuan secara berulang-ulang dengan melihat hasil pada saat intervensi. Pada tahap ini, perlakuan yang diberikan dengan penggunaan permainan sensorimotor yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh hasil yang stabil. Intervensi dilaksanakan sebanyak 6 sesi.

A2 (*baseline* 2), merupakan pengulangan kondisi *baseline* untuk memantau dan mengevaluasi sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar. Pengukuran dilakukan dengan cara melihat presentase dari setiap pertemuan. Pelaksanaan *baseline* 2 dilakukan sebanyak 3 kali.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB N 1 Sleman yang beralamat di Jalan Kaliurang KM 17,5 Pakem Gede, Pakem Binangun, Sleman Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan selama

satu bulan dari bulan Februari-Maret dengan rincian minggu I pelaksanaan dan pencatatan *baseline*-1, minggu II-III pelaksanaan dan pencatatan intervensi, dan minggu III pelaksanaan dan pencatatan *baseline*-2.

Subyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seorang anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I SLB N 1 Sleman. Peneliti menggunakan teknik purposive dalam pemilihan subjek, "sampilng purposive merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu" (Sugiyono, 2007: 124) Adapun penetapan subjek penelitian diatas terdapat beberapa karakteristik penentuan subjek penelitian, yakni:

1. Subjek penelitian merupakan anak kelas I SDLB-C1 di SLB Negeri 1 Sleman yang merupakan anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang.
2. Subjek penelitian merupakan anak yang memiliki konsentrasi rendah dalam pembelajaran.
3. Subjek penelitian tidak mengalami gangguan fisik.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini meliputi fase *baseline*-1, intervensi, dan *baseline*-2. *Baseline*-1 dilakukan untuk mengetahui konsentrasi awal anak dalam pembelajaran sebelum diberikan intervensi menggunakan metode permainan sensorimotor. Fase *Baseline* dilakukan sebanyak 3 kali dengan tujuan untuk mendapatkan data yang stabil. Hal – hal yang dilakukan pada tahap ini adalah;

1. Menentukan subjek yang akan diberikan perlakuan oleh peneliti
2. Mempersiapkan alat pembelajaran dan menyusun program pembelajaran (RPP)
3. Menjalin kerja sama dengan guru kelas dalam pelaksanaan pembelajaran.

Tahap intervensi atau perlakuan diberikan setelah tahap *baseline*. intervensi ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Peneliti menggunakan materi tematik untuk pembelajaran dengan permainan sensorimotor. Fase *baseline* 2, merupakan kegiatan pengulangan *baseline* 1 yang dimaksudkan sebagai evaluasi guna melihat pengaruh pemberian perlakuan/intervensi dalam konsentrasi belajar selama pembelajaran seni budaya. Dalam hal ini intervensi yang digunakan adalah menerapkan permainan

sensorimotor bagi anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas 1.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah wawancara dan observasi konsentrasi belajar, aktivitas dalam belajar, dan rentang perhatian. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data ialah panduan observasi konsentrasi belajar, panduan observasi aktivitas belajar, panduan observasi rentang perhatian, dan panduan wawancara.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dengan penyajian data melalui tabel, grafik, dan perhitungan presentase. Data hasil penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik, yaitu dengan cara menplotkan data-data yang telah dipersentasekan kedalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A-B-A'). Penelitian ini hanya menggunakan analisis dalam kondisi yang memiliki komponen:

1. Panjang kondisi, merupakan banyaknya data dan banyaknya sesi dalam kondisi tersebut.
2. Kecenderungan arah, digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi di mana banyaknya data yang berada diatas dan di bawah garis tersebut sama banyak.
3. Tingkat stabilitas, merupakan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi, tingkat stabilitas ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada didalam rentang 50% diatas dan dibawah mean.
4. Tingkat perubahan, menunjukkan besarnya perubahan antara dua data.
5. Jejak data, merupakan perubahan dari data satu kedata lain dalam suatu kondisi. Rentang, merupakan jarak antara data pertama dan data terakhir.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Metode permainan sensorimotor dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan

hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB Negeri 1 Sleman. . Hal tersebut dibuktikan dengan perubahan perolehan skor konsentrasi belajar, aktivitas selama belajar, dan rentang perhatian dari fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*. Konsentrasi belajar KWA pada fase *baseline-1* diperoleh data dengan rerata 46,44%, pada fase intervensi diperoleh rerata 85%, dan fase *baseline-2* diperoleh data dengan rerata 76%. Aktivitas subjek pada fase *baseline-1* diperoleh data dengan rerata 66%, data intervensi dengan rerata 87,5%, dan *baseline-2* dengan rerata data 83,33%. Selain itu, pada fase *baseline-1*, subjek memiliki rentang perhatian dengan rerata 5 menit, rerata saat intervensi ialah 28 menit, dan pada *baseline-2* memperoleh rerata data 19 menit.

Hasil pelaksanaan *baseline-1* pertemuan pertama, pada konsentrasi belajar dari 30 kegiatan yang harus dilakukan subjek. KWA hanya mampu melakukan 14 kegiatan, sehingga skor dalam presentase konsentrasi subjek selama pembelajaran mewarnai dan menyusun gambar sebesar 46 %. Pada pertemuan kedua, KWA hanya mampu melakukan 13 kegiatan dari 30 kegiatan, sehingga skor dalam presentase konsentrasi subjek selama pembelajaran mewarnai dan menyusun gambar sesi 2 sebesar 43, 33 %. Pada pertemuan ketiga, dari 30 kegiatan yang harus dilakukan subjek. KWA hanya mampu melakukan 15 kegiatan, sehingga skor dalam presentase konsentrasi subjek selama pembelajaran mewarnai dan menyusun gambar sesi 3 sebesar 50 %.

Hasil pelaksanaan fase *baseline-1* pertemuan pertama samapi 3, pada aktivitas mewarnai gambar, dari 4 kegiatan yang dilakukan KWA, skor yang diperoleh KWA yaitu 8 dari 12 skor maksimal. Skor presentase aktivitas subjek *baseline-1* sesi 2 ialah 66%. Pada pelaksanaan *baseline-1* peretemuan 1, rentang perhatian subjek maksimal mencapai 3 menit untuk pembelajaran mewarnai dan menyusun gambar. KWA mewarnai gambar pertama selama 10 detik dan mengatakan "sudah". Rentang perhatian KWA pada *baseline-1* pertemuan 2 terlama yaitu selama 5 menit, 2 menit untuk menyusun gambar dan 3 menit untuk mewarnai 4 gambar, sementara pada *baseline-1* pertemuan 3, rentang perhatian subjek sekitar 4 menit untuk mewarnai 2 gambar.

Tabel 1. Akumulasi Skor pada Fase *Baseline-1* I-III

Sesi ke	Konsetrasi Subjek	Aktivitas Subjek	Rentang Perhatian
1	46%	66%	3 menit
2	43,33%	66%	5 menit
3	50%	66%	6 menit

Berdasarkan tabel di atas, skor pencapaian subyek KWA mengalami perubahan yang positif meskipun pada pertemuan kedua skor pada konsentrasi mengalami penurunan. Perbandingan intervensi pertama dengan intervensi terakhir juga menunjukkan perubahan yang positif yaitu skor konsentrasi pada intervensi ke enam 50% sedangkan intervensi pertama 46%. Pada aktivitas subyek memperoleh skor yang sama sebesar 66%. Pada rentang perhatian intervensi ke enam rentang perhatian subyek lebih lama jika dibandingkan intervensi pertama yaitu 6 menit dan 3 menit.

Hasil pelaksanaan intervensi, skor konsentrasi yang didapatkan subyek KWA mengalami perubahan yang positif dari intervensi pertama hingga terakhir yaitu sebesar 80%, 83,33%, 80%, 86,67%, 90%, dan 90%. Pada aktivitas selama belajar subyek memperoleh skor 83,33%, 83,33%, 83,33%, 91,67%, 91,67%, dan 91,67%. Rentang perhatian subyek mencapai 26 menit, 26 menit, 27 menit, 28 menit, 30 menit, dan 30 menit.

Berdasarkan hasil data dari intervensi I-VI, untuk memperjelas hasil perolehan skor dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel 2. Akumulasi Skor pada Fase Intervensi I-VI

Sesi ke	Konsetrasi Subjek	Aktivitas Subjek	Rentang Perhatian
1	80%	83,33%	26 menit
2	83,33%	83,33%	26 menit
3	80%	83,33%	27 menit
4	86,67%	91,67%	28 menit
5	90%	91,67%	30 menit
6	90%	91,67%	30 menit

Berdasarkan tabel di atas, skor pencapaian subyek KWA mengalami perubahan yang positif meskipun pada pertemuan ketiga skor pada konsentrasi mengalami penurunan. Perbandingan intervensi pertama dengan intervensi terakhir juga menunjukkan perubahan yang positif yaitu

skor konsentrasi pada intervensi ke enam 90% sedangkan intervensi pertama 80%. Pada aktivitas intervensi ke enam 91,67%, sedangkan intervensi pertama 83,33%. Pada rentang perhatian intervensi ke enam rentang perhatian subyek lebih lama jika dibandingkan intervensi pertama yaitu 30 menit dan 26 menit.

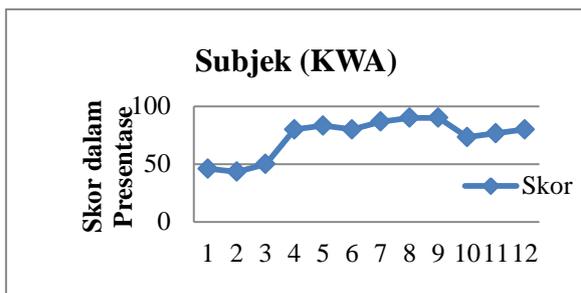
Pada pelaksanaan *baseline-2*, konsentrasi belajar KWA selama pembelajaran mewarnai dan menyusun benda bulat mengalami peningkatan yaitu pada sesi-1 pencapaian yang diperoleh sebesar 73,33%, sesi-2 sebesar 76,67%, dan sesi-3 meningkat menjadi 80%. Aktivitas siswa selama pembelajaran memperoleh pencapaian yang sama yaitu sebesar 83,33%. Rentang perhatian KWA juga meningkat dari sesi-1 ke sesi-2 dan 3, yaitu sesi-1 selama 18 menit dan sesi-2 dan 3 selama 20 menit.

Tabel 3. Skor Pencapaian Subjek pada *Baseline-2*

Sesi ke	Konsetrasi subjek	Aktivitas subjek	Rentang perhatian
1	73,33%	83,33%	18 menit
2	76,67%	83,33%	20 menit
3	80%	83,33%	20 menit

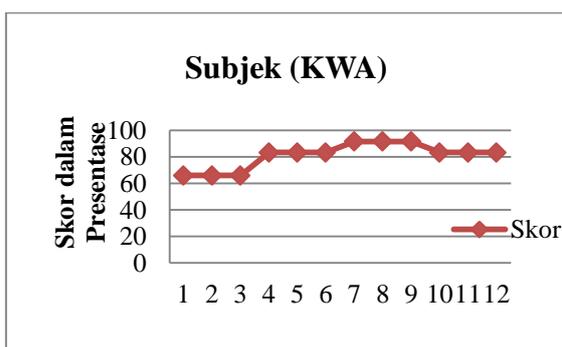
Berdasarkan data di atas, konsentrasi belajar KWA selama pembelajaran mewarnai dan menyusun benda bulat mengalami peningkatan yaitu pada sesi-1 pencapaian yang diperoleh sebesar 73,33%, sesi-2 sebesar 76,67%, dan sesi-3 meningkat menjadi 80%. Aktivitas siswa selama pembelajaran memperoleh pencapaian yang sama yaitu sebesar 83,33%. Rentang perhatian KWA juga meningkat dari sesi-1 ke sesi-2 dan 3, yaitu sesi-1 selama 18 menit dan sesi-2 dan 3 selama 20 menit.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa konsentrasi belajar subjek KWA pada tahap *baseline-1* terlihat adanya perubahan level (+4). Perubahan konsentrasi belajar KWA tampak setelah diberikan intervensi dengan adanya perubahan level (+10). Konsentrasi belajar KWA pada *baseline-2* tampak meningkat dari *baseline-1* yaitu dengan adanya perubahan level (+6,67).



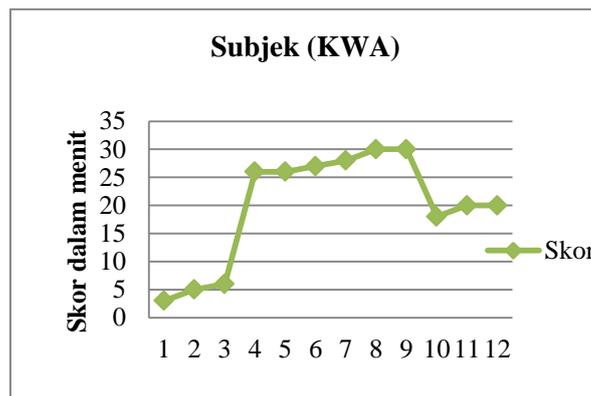
Gambar 1. Perbandingan Skor Konsentrasi Belajar Tahap A, B, A'

Pada aspek aktivitas subjek selama pembelajaran pada tahap *baseline-1* dan *baseline-2* tidak mengalami perubahan, namun pada tahap intervensi perilaku subjek KWA mengalami perubahan yang positif, yaitu adanya perubahan level (+8,34). Hal ini menunjukkan bahwa saat diberikan perlakuan aktivitas subjek KWA semakin membaik dan skor yang diperoleh subjek KWA fase *baseline-2* lebih tinggi daripada fase *baseline-1*.



Gambar 2. Perbandingan Skor Aktivitas Belajar Tahap A, B, A'

Analisis data rentang perhatian dapat diketahui bahwa rentang perhatian subjek KWA pada tahap *baseline-1* terlihat adanya perubahan level (+3). Perubahan rentang perhatian subjek KWA tampak setelah diberikan intervensi dengan adanya perubahan level (+4). Rentang perhatian subjek KWA pada *baseline-2* terjadi perubahan yang tidak signifikan jika dibandingkan dengan *baseline-1*, yaitu dengan adanya perubahan level (+2).



Gambar 3. Perbandingan Skor rentang perhatian Tahap A, B, A'

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang. Berdasarkan analisis data di atas dapat diketahui bahwa metode permainan sensorimotor mempunyai pengaruh yang positif terhadap perilaku yaitu konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang.

Pengaruh metode permainan sensorimotor dapat dilihat dengan adanya perubahan perolehan skor konsentrasi belajar sebelum diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi. Konsentrasi belajar KWA sebelum diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 46,44%, sedangkan setelah diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 76%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 29,56%. Aktivitas subjek sebelum diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 66%, sedangkan setelah diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata data 83,33%. Hal tersebut terjadi peningkatan presentase skor sebesar 17,33%. Selain itu, sebelum diberikan intervensi, subjek memiliki rentang perhatian dengan rerata 5 menit, rerata sedangkan setelah diberikan intervensi memperoleh rerata data 19 menit. Hal ini mengalami peningkatan rentang perhatian selama 14 menit. Metode permainan sensorimotor membuat anak lebih aktif dalam pembelajaran seperti yang diungkapkan Martika & Subagya (2014: 35) "latihan sensorimotor dapat membuat siswa lebih fokus dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di

sekolah dan lebih fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru”.

Anak yang menyandang retardasi/keterlambatan perkembangan di bidang kognitif melalui tahapan yang sama seperti anak yang tidak retardasi, dengan perbedaan pokok pada pencapaian nilai dan level yang tertinggi. Pencapaian bagi anak yang retardasi akan lebih lambat (Mumpuniarti & Pujaningsih, 2016: 135). Keterbatasan dan kondisi ini menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran di kelas.

Anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang memiliki karakteristik terlambat dalam perkembangan bahasa dan pre-akademik jika dibandingkan dengan anak-anak lain seperti pendapat dari *Association American Psychiatric* (2013: 13) bahwa “*For preschoolers, language and pre-academic skills develop slowly*”. Hal ini tentunya berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas, salah satunya ialah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya yaitu mewarnai dan menyusun benda.

Permasalahan di lapangan menunjukan anak dengan hambatan kecerdasan C1 kelas I memiliki permasalahan konsentrasi belajar yang rendah dan perhatian yang mudah teralihkan. Karakteristik subjek ini dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan. Mindari & Supriyo (2015: 66) mengatakan “apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi ketika sedang belajar maka siswa akan mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas belajar secara menyeluruh”. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode yang dapat menarik perhatian siswa.

Penggunaan metode bermain seperti permainan sensorimotor memiliki pengaruh yang positif terhadap permasalahan anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang seperti permasalahan konsentrasi belajar. Tedjasaputra (2001: 31) mengatakan “permainan sensorimotor merupakan permainan yang mengandalkan indera dan gerakan-gerakan tubuh. Pada anak pra sekolah, misalnya keasyikan saat mendengar suara air, menhisap mie. Anak-anak juga menikmati berbagai tekstur yang mereka rasakan saat bermain dengan pasir atau adonan terigu”. Penggunaan permainan sensorimotor ini karena dalam permainan ini mengandalkan semua indera dan gerakan motorik serta bahan

yang digunakan dalam permainan ini mudah didapatkan.

Penggunaan metode permainan yang digunakan meliputi permainan menyusun benda bundar dan melukis dengan jari. Langkah-langkah pemberian treatment permainan menyusun benda bundar diadaptasi dari Danuatmaja (2003: 110) yang meliputi “anak memegang benda bentuk bundar yang telah dilubang, anak memasukan bentuk itu pada tiang yang disediakan...”, permainan melukis dengan jari juga berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan Danuatmaja (2003: 115) meliputi “anak mencelupkan semua jarinya ke dalam warna sepuhan kue. Anak menggoreskan jarinya pada kertas yang disediakan dengan arah bebas”.

Pembelajaran mewarnai dan menyusun benda menggunakan metode permainan sensorimotor mempengaruhi sikap siswa selama mengikuti pembelajaran. Subjek lebih menjaga pandangannya terhadap media yang digunakan, tidak sering bercanda selama pembelajaran, subjek mampu memperhatikan pembelajaran selama 30 menit, subjek mampu mengerjakan tugas dengan benar, subjek terlihat antusias dan senang selama pembelajaran, dan subjek tidak sering mengeluh saat pembelajaran berlangsung. Sikap-sikap subjek tersebut dapat diamati dengan memperhatikan indikator atau ciri-ciri orang yang berkonsentrasi. Makmun (2004: 195) menjelaskan beberapa ciri seseorang berkonsentrasi dapat dilihat dari “fokus pandangan, perhatian, sambutan lisan, kemampuan menjawab, sambutan psikomotorik, sambutan ekspresif”.

Metode permainan sensorimotor dapat diterapkan pada anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang dalam hal konsentrasi belajar. Hal ini sependapat dengan Hartati (2005: 94) “dengan bermain dapat melatih konsentrasi, (pemusatan perhatian pada tugas tertentu). Seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain lain”. Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa, penggunaan metode permainan sensorimotor berpengaruh positif untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB Negeri 1 Sleman. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan data sebelum diberikan intervensi dengan data setelah diberikan intervensi yang mengalami peningkatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan sensorimotor berpengaruh positif untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB Negeri 1 Sleman. Hal tersebut dibuktikan dengan perubahan perolehan skor konsentrasi belajar dari sebelum diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi. Konsentrasi belajar KWA sebelum diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 46,44%, sedangkan setelah diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 76%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 29,56%. Aktivitas subjek sebelum diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 66%, sedangkan setelah diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata data 83,33%. Hal tersebut terjadi peningkatan presentase skor sebesar 17,33%. Selain itu, sebelum diberikan intervensi, subjek memiliki rentang perhatian dengan rerata 5 menit, rerata sedangkan setelah diberikan intervensi memperoleh rerata data 19 menit. Hal ini mengalami peningkatan rentang perhatian selama 14 menit.

Implikasi

Permainan sensorimotor merupakan jenis permainan yang menggabungkan koordinasi sensoris yaitu panca indera dan motorik yang berupa motorik kasar dan halus. Permainan ini untuk melatih fungsi mata, telinga, dan latihan otot-otot. Permainan sensorimotor dapat digunakan untuk menangani masalah konsentrasi belajar anak, khususnya anak dengan hambatan kecerdasan sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan sensorimotor efektif dan berpengaruh positif terhadap konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang. Hal ini mengandung implikasi agar kedepannya guru maupun pihak sekolah lebih memperhatikan metode pembelajaran yaitu dapat menggunakan metode sensorimotor.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan metode permainan sensorimotor sebagai alternatif metode pembelajaran di kelas untuk anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang, karena metode permainan dapat membantu anak lebih berkonsentrasi selama pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam penelitian selanjutnya, ataupun dapat menggunakan permainan sensorimotor yang lain dan pada subjek yang memiliki hambatan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- American Association on Intellectual and Developmental Disabilities. (2010). *Intellectual Disability*. Washington DC: American Association on Intellectual and Developmental Disabilities.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Assjari, M & Sopariah, E. S. (2011). *Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 17, Maret, 225-243.
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder "DSM 5"*. Washington DC: American Association Psychiatric Publishing.
- Baedowi, et al. (2015). *Potret Pendidikan Kita*. Jakarta: Pustaka Alfabet.
- Danuatmaja, B. (2003). *Terapi Anak Autis di Rumah*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga

Kependidikan dan Ketenagaan
Perguruan Tinggi.

Makmun, A. S. (2004). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Martika, T. & Subagya. (2014). *Pengaruh Latihan Sensorimotor terhadap Kemampuan Menulis Anak Tunagrahita Ringan Kelas III Semester Genap di SLB C-G Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013*. JRR Tahun 23, No. 1. Juni 2014 29-38

Mindari & Supriyo. (2015). *Meningkatkan Konsentrasi Belajar melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan*. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application , 2.

Mumpuniarti & Pujaningsih. (2016). *Pembelajaran Akademik Fungsional dalam Konteks Pendidikan Khusus Orientasi Budaya*. Yogyakarta: UNY Press.

Sudjana, D. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imperila Bhakti Utama.

Sudjana, N. (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bnadung: Sinar Baru Algesindo.

Syah. (2007). *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Widayati, A. (2004). *Metode Mengajar sebagai Strategi dalam Mencapai Tujuan Belajar Mengajar* . Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. III No. 1 , 66-70.